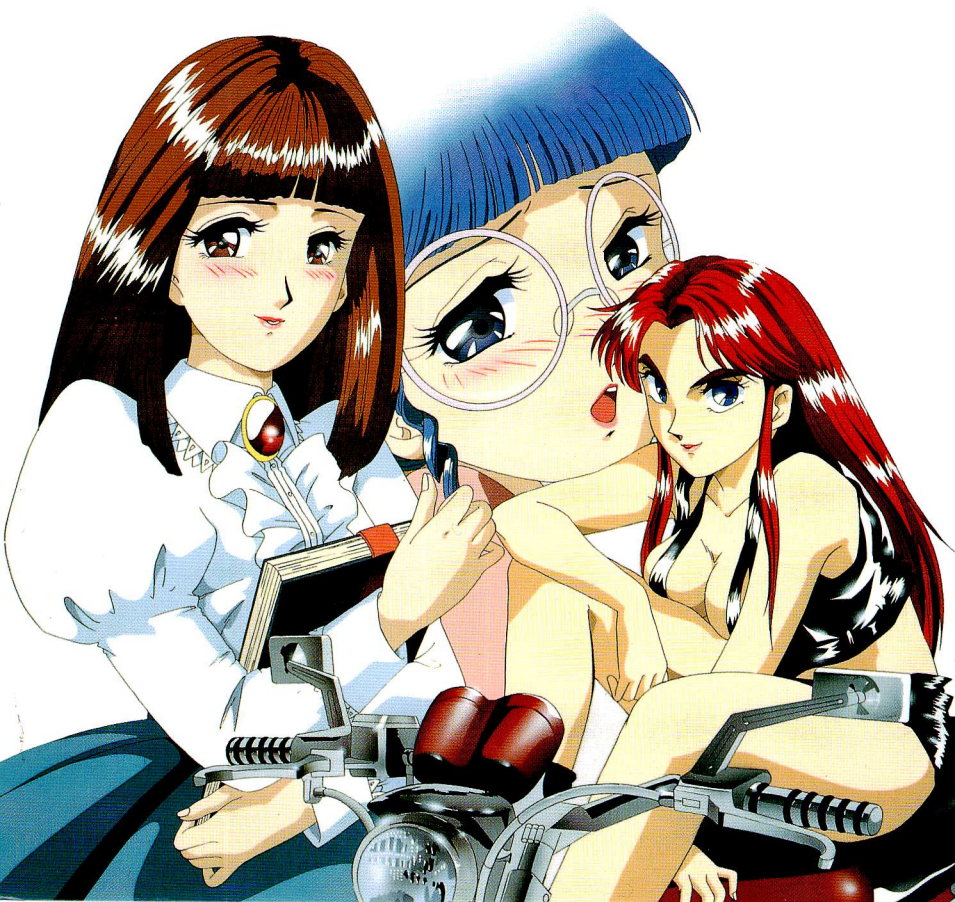


# イモラルスタディ

## USER'S MANUAL

Scenario.2

飯嶋 由佳





# インモラル スタディ Scenario.2 飯島由佳

## 取り扱い説明書

### ..... 目次 .....

起動方法

ゲームの進行

ハードディスクへのインストール

ストーリー

アフターサポート

ご注意

.....

このゲームはフィクションです。ストーリーに登場する人物、団体、地名等の固有名詞は実在のものに一切、関係ありません。

本製品のプログラム、データ、パッケージその他の同梱物の一切はスクープの著作物です。当方に無断で複写、複製することを禁じます。

また、第三者にレンタルしたり、同様の目的で売買することを固く禁じます。

## ●起動方法●

ドライブ1にディスク1、ドライブ2にディスク2をセットした状態でリセットをする、もしくはパソコンの電源を入れて下さい。

ゲーム中に、ディスク入れ換えの指示がある場合は、それに従ってディスクを入れ換えて下さい。

1ドライブの機種をお持ちの場合は、ドライブ1にディスク1をセットして同様に起動して下さい。

セーブデータはディスク1に保存するのでディスク1は購入時の状態のままにして下さい。知識のある方は、ディスク1をコピーしたものを使って頂いても結構です。ただし、コピー中にディスク1を破損されても補償致し兼ねますので悪しからずご了承下さい。

## ●ゲームの進行●



### ○操作について



「インモラル スタディ」はキーボードおよびマウスを使い、メニューを操作することでゲームが進行します。



マウスの場合はカーソルの操作、移動でメニューを選択し、左クリックで決定します。キャンセルは右クリックです。



キーボードによる操作は下の表を参照して下さい。

|  |    |  |     |
|--|----|--|-----|
|  or  | 決定 |  or  | 取消し |
|--|----|--|-----|

|  |                |
|--|----------------|
|  or  | メニューカーソル移動 (上) |
|--|----------------|

|  |                |
|--|----------------|
|  or  | メニューカーソル移動 (下) |
|--|----------------|

|  |                |
|--|----------------|
|  or  | メニューカーソル移動 (右) |
|--|----------------|

|  |                |
|--|----------------|
|  or  | メニューカーソル移動 (左) |
|--|----------------|

|  |         |
|--|---------|
|  or  | メッセージ加速 |
|--|---------|

## ●ゲームの進行●

### ○ゲームスタート

「インモラル スタディ」が起動すると次のメニューが表示されます。

最初から始める

途中から始める

思い出のCG画廊

「最初から始める」を選ぶと物語の始まりからゲームが始まります。ゲームを始めてされる方はこのメニューを選んで下さい。

「途中から始める」はセーブされた箇所からゲームを再開します。

### ○データのセーブ

「インモラル スタディ」ではストーリーの進行に合わせて、何箇所かでセーブできるようになっています。セーブデータは4つまで保存できます。

### ○セーブの方法

メニュー選択中にキャンセルキーか、マウスの右ボタンを押すことによって、システムメニューを呼び出せます。システムメニュー内の「データセーブ」でゲームの進行状況をセーブすることができます。

## ●ハードディスクへのインストール●

### 1. 起動ディスクの作成

最初に「インモラル スタディ」専用のMS-DOSの起動ディスクを作成します。

新しいディスクを用意し、お手持ちのMS-DOS、またはMS-WINDOWS 3.1を立ちあげて下さい。

### ○MS-DOSを使用する場合

ハードディスクからMS-DOSを起動し、次の操作例を参照して用意したディスクをフォーマットしましょう。

操作例                      FORMAT B:/S (リターン)

操作例ではBドライブがフロッピードライブです。お手持ちの98の構成に合わせてドライブ番号は変えて下さい。

これで起動用ディスクが完成します。起動用ディスクをドライブ1にセットし、PC98をリセットして起動用ディスクからMS-DOSを起動させて下さい。

操作を間違えなければ起動用システムディスクが出来上がります。

### 【注意】

「インモラル スタディ」ではNEC製MS-DOSのバージョン3.11以上に対応しています。他のMS-DOSでは正常に動かない場合がありますのでご了承下さい。

## ○MS-WINDOWS 3.1を使用する場合

ハードディスクからMS-WINDOWS 3.1を起動し、次の操作手順で用意したディスクをフォーマットしましょう。

### 操作手順

1. ファイルマネージャーを立ちあげる
2. メニューバーの「ディスク」のメニューを選ぶ
3. 「フロッピーディスクのフォーマット」を選ぶ
4. オプションの「システムディスクにする」を選ぶ
5. 「OK」を選んでシステムディスクを作成する

これで起動用ディスクが完成します。MS-WINDOWSを終了してから起動用ディスクをドライブ1にセットし、PC98をリセットして起動用ディスクからMS-DOSを起動させて下さい。

### 【注意】

「インモラル スタディ」ではNEC製MS-WINDOWSのバージョン3.1に対応しています。他のMS-WINDOWSでは正常に起動ディスクを作成できない場合がありますのでご了承下さい。

PC98 Can Beをお持ちの皆様はこの方法でMS-DOS起動ディスクを作成されることをお勧めします。MS-WINDOWSの詳しい説明はコンピュータ添付のマニュアルをお読み下さい。



## 2. 「インモラル スタディ」のインストール

作成した起動ディスクからMS-DOSを起動して下さい。

MS-DOSが起動したら、「インモラル スタディ」のディスク1と入れ替えて HDINST (リターン) と入力して下さい。

後は画面の表示に合わせて操作を進めて下さい。全てのインストールが正常に終了すれば再度、起動ディスクをフロッピードライブに挿入してリセットして下さい。「インモラルスタディ」が始まります。

### ○ハードディスクご使用の際の注意事項

あらかじめ、お断り致しますがハードディスクへのインストールは知識のある方にのみ、お勧めします。ハードディスクでのプレイは快適なものです却不慮の事故で大切なお客様のデータを破損する可能性を否定できません。破損の責は負い兼ねますのでご了承願います。

## ●ストーリー●

主人公、教師一筋（きょうし・ひとすじ）は優秀な家庭教師として名を馳せている。

理由は簡単、彼の個人授業を受けた生徒は元がどんなに低い成績の者でも全て、志望校に進学させた実績を誇っているからだ。

そんな彼の今回のターゲットはバイク好きの不良少女 由佳。

父親への反発から不良を装っているものの、実はさびしがり屋の彼女に「愛（不純なモノを含めて……）」を教えるべく、主人公 教師一筋は立ち上がった……。

## ●アフターサポート●

本製品の製造にあたり、品質には万全を期しておりますが万一、異常動作が発生した場合には、お手数ですが巻末のユーザーサポート用紙をコピーし、トラブルの内容を詳しく記載して、パッケージ裏に記載された住所までご送付下さい。調査の上、該当製品に問題が認められた場合は無償で対処させていただきます。ただし、以下の場合は無償サポートの対象として認められませんのでご了承下さい。

- ①該当製品に使用されているフロッピーディスクと異なる場合
- ②当方出荷によるディスク内容が改編されていた場合
- ③本製品のユーザー登録がなされていない場合
- ④当方のテストプレイその他の調査で異常が認められなかった場合
- ⑤異常動作を起こした機種が対応機種以外のものであった場合
- ⑥純正品以外のオプション機器を取り付けた機種での動作異常

### ○有償交換について

お客様の不注意などでディスクを破損された場合、1件につき、2000円にてディスクの有償交換致します。サポート依頼用紙に「有償交換を希望」と記載された上で、現金書き留めにて、交換ディスクを添えて当方にご送付下さい。

# STAFF

|          |              |
|----------|--------------|
| ディレクター   | 社長           |
| プロデューサー  | ふくろう         |
| 設定・原作    | 今西精二         |
| 脚本       | ．．．．         |
| 作画監督     | 神宮美八子        |
| 作画       | (有) Kプロダクション |
| ミュージック   | 度会達也         |
| C G デザイン | ばきら          |
|          | 絵師華高         |
|          | 水鼠           |
|          | デンジャ吉竹 (SOA) |
|          | のりさん         |
|          | 結城春架         |
|          | 闇隠疾風         |
|          | 岩吉           |
| プログラム    | たけゆき         |
|          | したっぱ         |

(c) 1995 S c o o P

# ユーザーサポート用紙

☆以下にお客様の氏名、ご連絡先を記入願います。

フリガナ

性別 男性・女性

お名前

フリガナ

年齢 歳

ご住所 〒

お電話番号 ( )

☆トラブルを起こした作品名、およびお客様のプレイ環境をご記入願います。

○作品名

○ご使用機種

フロッピードライブの種類 (5 インチ / 3.5 インチ)

○周辺機器について

オーバードライブの有無 (メーカーと機種名: )

メモリの搭載状況 (640 K / 1.6 M / それ以上)

F M 音源ボードの有無 (内蔵 / 外付: )

外部フロッピードライブの有無 (メーカーと機種名: )

M I D I 音源の有無 (メーカーと機種名: )

☆ご使用環境について

フロッピーで遊んでいる / ハードディスクで遊んでいる

○「ハードディスクで遊んでいる」と答えた方は次の質問に答えて下さい。

M S - D O S のメーカーとバージョン:

ハードディスクのメーカーと機種名:

その他の S C S I 機器:

☆以下にトラブルの内容を詳しくお願いします。

# REPORT

1. The purpose of this report is to provide a summary of the results of the study conducted by the research team.

2. The study was conducted over a period of six months.

3. The results of the study are as follows:

4. The first finding is that the majority of the participants in the study were female.

5. The second finding is that the majority of the participants in the study were aged between 18 and 25.

6. The third finding is that the majority of the participants in the study were from the United States.

7. The fourth finding is that the majority of the participants in the study were employed.

8. The fifth finding is that the majority of the participants in the study were married.

9. The sixth finding is that the majority of the participants in the study were white.

10. The seventh finding is that the majority of the participants in the study were college graduates.

11. The eighth finding is that the majority of the participants in the study were employed in the service sector.

12. The ninth finding is that the majority of the participants in the study were employed in the private sector.

13. The tenth finding is that the majority of the participants in the study were employed in the manufacturing sector.

14. The eleventh finding is that the majority of the participants in the study were employed in the health care sector.

15. The twelfth finding is that the majority of the participants in the study were employed in the education sector.

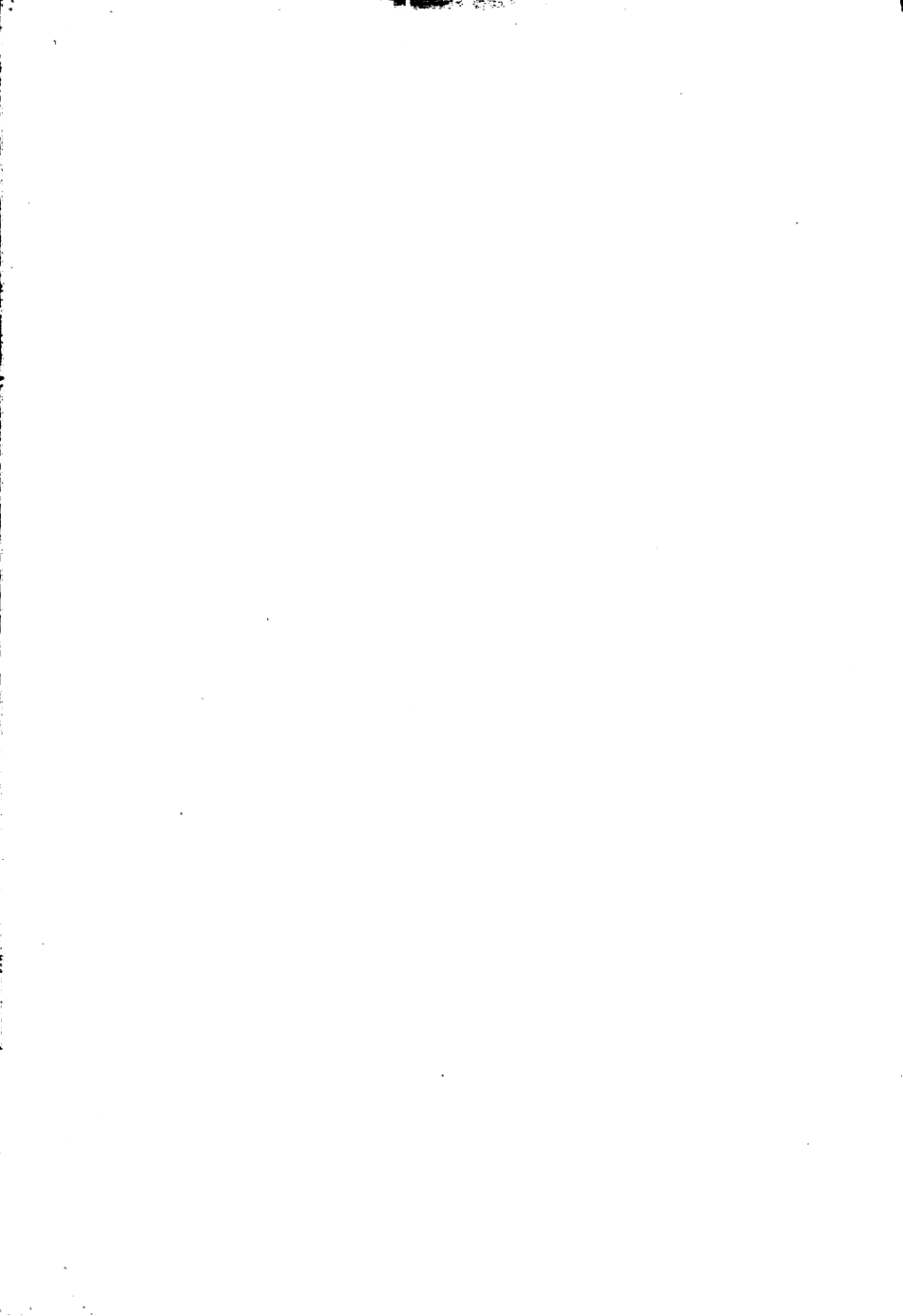
16. The thirteenth finding is that the majority of the participants in the study were employed in the government sector.

17. The fourteenth finding is that the majority of the participants in the study were employed in the non-profit sector.

18. The fifteenth finding is that the majority of the participants in the study were employed in the public sector.

19. The sixteenth finding is that the majority of the participants in the study were employed in the private sector.

20. The seventeenth finding is that the majority of the participants in the study were employed in the service sector.





SCOOP